

CODES BONUS

ÇA VOUS INTÉRESSE UN ACCÈS FACILE AUX MEILLEURES OPTIONS DU JEU ?

APPELEZ DÈS MAINTENANT POUR OBTENIR UN
ACCÈS IMMÉDIAT AUX OPTIONS SUIVANTES :

AUCUN DÉGÂT	ACCÉLÉRATION DE FOLIE	DÉVERROUILLER TOUTES
PILOTE IA	CHAMP RÉPULSIF	LES COMPÉTITIONS

OU SIMPLEMENT TERMINER LE MODE MONDE DE GRID !

APPELEZ : **08 92 68 41 70***

OU CONNECTEZ-VOUS SUR

WWW.CODEMASTERS.COM/BONUSCODES

POUR COMMENCER, SUIVEZ CES INSTRUCTIONS :

- 1 Depuis le menu principal, sélectionnez Options > Codes bonus et notez le code d'accès qui s'affiche dans la partie inférieure droite de l'écran Codes bonus.
- 2 Appelez la Hintline ou connectez-vous et suivez les liens jusqu'à la zone Race Driver: Grid.**
- 3 Lorsque vous y êtes invité, saisissez le code d'accès et vos coordonnées.
- 4 Notez les codes qui vous sont fournis ou regardez le courriel Code bonus qui vous a été envoyé. Vous pouvez obtenir autant de codes bonus que vous le souhaitez lors d'un appel à la Hintline ; le courriel, quant à lui, contiendra tous les codes.
- 5 Pour déverrouiller de nouvelles fonctions, sélectionnez Options > Codes bonus > Entrer code et saisissez le(s) code(s) bonus dans le(s) champ(s).

Toutes les fonctions du jeu déverrouillées à l'aide des Codes bonus sont également disponibles en jouant au jeu.
Remarque : il est impossible d'utiliser les cheat-codes pendant le jeu en ligne.

*Le coût de l'appel est de €0.34 la minute, toutes taxes comprises. Le coût des appels en provenance des portables varie.
La durée d'un appel est d'environ 3 minutes.

Les appelants doivent être âgés d'au moins 16 ans et avoir la permission de la personne payant les factures. Prix corrects au moment de l'impression. Service fourni par Premier Communications PO Box 177 Chesham HP5 1FL.

**Remarque : les Codes bonus de la Hintline sont payés par l'intermédiaire du coût de l'appel et nécessitent un téléphone à fréquence vocale. Les codes bonus en ligne sont obtenus en échange de légers frais payés par carte de crédit.

IMPORTANT : les Codes bonus fournis sont exclusifs à votre profil et/ou à votre console.



© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Race Driver GRID™", "GRID™" and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft.

PGRIDX3FR05
5024866336375



LIVE



codemasters™



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



VIOLENCE



GROS MOTS



PEUR



TENEUR
SEXUELLE



STUPÉFIANTS



DISCRIMINATION



JEU DE
HASARD



pegionline.eu

Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et pegionline.eu

TABLE DES MATIÈRES

BIENVENUE DANS GRID™	1
COMMANDES DU JEU	2
L'ÉCRAN DE JEU	6
VUES PILOTAGE	8
DISCIPLINES DE COURSE	9
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	12
MONDE DE GRID	13
AUTRES MODES	18
RELECTURES	18
DÉGÂTS	19
OPTIONS	20
SE CONNECTER À XBOX LIVE	21
LIAISON MULTICONSOLE	24
REMERCIEMENTS	25
CRÉDITS	27
SOFTWARE LICENSE	
AGREEMENT & WARRANTY	31
ASSISTANCE CLIENT	32





BIENVENUE DANS GRID™

RACE DRIVER: GRID, C'EST LA COURSE À L'ÉTAT PUR.

DÉCOUVREZ UN MONDE DE COMPÉTITION AUTOMOBILE ULTRA RÉALISTE, DE LA COURSE DE « MUSCLE CARS » DANS LES RUES EMBLÉMATIQUES DE SAN FRANCISCO AUX GLISSES PÉRILLEUSES SUR LES DOCKS DE YOKOHAMA, EN PASSANT PAR LA COMPÉTITION LÉGENDAIRE DES 24 HEURES DU MANS.

PILOTEZ DE PUISSANTS BOLIDES DANS DES COURSES TOUTES PLUS AGRESSIVES ET SPECTACULAIRES LES UNES QUE LES AUTRES, ET MONTREZ CE QUE VOUS SAVEZ FAIRE EN LIGNE !

BIENVENUE DANS GRID : PRÉPAREZ-VOUS À RETROUVER TOUTES LES SENSATIONS DE LA PISTE.



COMMANDES DU JEU

MANETTE XBOX 360

Les configurations par défaut de la manette sont indiquées ci-dessous ; vous pouvez les sélectionner depuis le menu des options. Si aucune d'entre elles ne vous convient, vous pouvez alors les configurer à votre guise depuis le menu des options.

CONFIGURATION PRÉDÉFINIE 1



CONFIGURATION PRÉDÉFINIE 2



CONFIGURATION PRÉDÉFINIE 3



GRID est également compatible avec le volant de course à retour de force sans fil Xbox 360.

CONFIGURATION PRÉDÉFINIE 1



PARCOURIR LES MENUS

Utilisez le bouton multidirectionnel ou le stick analogique gauche pour parcourir les menus, appuyez sur **A** pour confirmer/sélectionner ou sur **B** pour annuler/revenir en arrière. Certains menus vous permettent également d'accéder à des options supplémentaires à l'aide des gâchettes hautes ou des touches **X** et **Y** ; regardez simplement la barre des touches dans la partie inférieure de l'écran pour voir les options disponibles. Utilisez le stick analogique droit pour faire pivoter les volets des menus.

CRÉER VOTRE PROFIL DE PILOTE

Une fois l'écran de démarrage affiché, la création de votre profil de pilote est la première chose que vous devez faire. Suivez simplement les instructions à l'écran pour entrer votre nom de pilote et sélectionner votre nationalité.

CHOISIR VOTRE NOM AUDIO

Ensuite, choisissez le nom par lequel vous souhaitez que les personnages du jeu vous appellent. Vous avez le choix entre des noms d'homme et de femme ; si vous ne trouvez pas votre nom, choisissez-en un depuis l'onglet Surnom... ce n'est pas tous les jours qu'on peut se faire appeler Maverick !

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

Si vous disposez d'un disque dur ou d'une carte mémoire Xbox 360 et que votre périphérique est connecté, sélectionnez « Sauvegarde auto marche » pour activer la fonction de sauvegarde automatique.

Remarque : vous pouvez modifier votre profil à tout moment de la partie via le menu Options.



L'ÉCRAN DE JEU

VOUS TROUVEREZ DE NOMBREUSES INFORMATIONS UTILES AFFICHÉES À L'ÉCRAN ; CES INFORMATIONS VOUS AIDERONT À SUIVRE VOTRE PROGRESSION TOUT AU LONG DE LA COURSE. REMARQUE : IL Y A DE LÉGÈRES DIFFÉRENCES ENTRE LES MODES DE JEU.



- 1 *Indicateur de Tour*
- 2 *Temps Actuel de Course*
- 3 *Meilleur Temps au Tour*
- 4 *Indicateur de Drapeau*
- 5 *Mini-carte*
- 6 *Indicateur de Position*
- 7 *Indicateur Première place / Rival*
- 8 *Indicateur de Dégâts*
- 9 *Compteur de vitesse*
- 10 *Boîte de vitesse*



- 1** Indicateurs de Dégâts
- 2** Compte-Tours
- 3** Boîte de Vitesse
- 4** Indicateur de Vitesse
- 5** Compteur Kilométrique



- 1** Chrono Combo
- 2** Multiplicateur de Combos
- 3** Dérapage Actuel
- 4** Points pour le Dérapage Actuel



Indicateur d'angle de Dérapage
(Caméras pare-chocs et capot uniquement)



VUES PILOTAGE

Une fois dans le jeu, vous avez le choix entre les cinq vues suivantes :



CAMÉRA POURSUITE PROCHE



CAMÉRA POURSUITE ÉLOIGNÉE



CAMÉRA PARE-CHOC



CAMÉRA CAPOT



CAMÉRA CASQUE

VUE ARRIÈRE

Chaque caméra du jeu dispose d'une « vue arrière », accessible par défaut via la touche **Y**. Appuyez sur cette touche pour afficher une vue de face de votre voiture en pleine action.

DISCIPLINES DE COURSE

DANS GRID, IL Y A PLUSIEURS DISCIPLINES DE COURSE QUE VOUS DEVREZ MAÎTRISER. ELLES SONT RÉPERTORIÉES CI-DESSOUS :



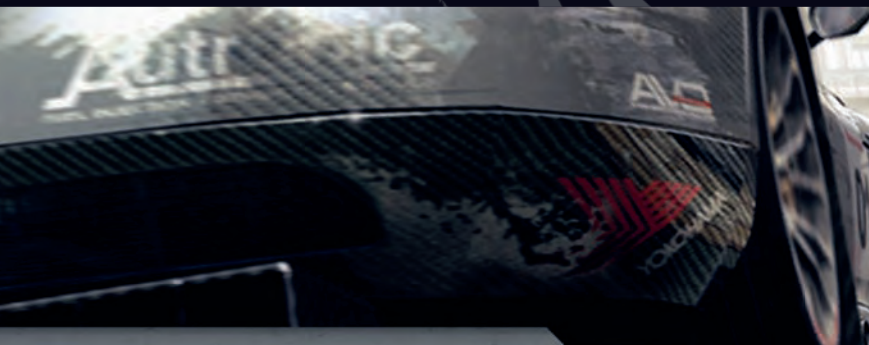
GRIP RACING

Il s'agit de courses sur piste. Ces compétitions couvrent une grande variété de catégories, dont les classes GT, Monoplace, Pro Muscle et Touring Cars. Ici, vous ferez la course contre un peloton de 20 voitures au maximum et le premier pilote à franchir la ligne d'arrivée remportera la victoire !



DRIFT

Le « drift », c'est l'art de faire déraeper sa voiture à grande vitesse. Vous obtenez des points en fonction de l'angle et de la vitesse du dérapage ; plus vous dérapez à proximité du « drapeau du haut », plus vous marquez de points. Après un dérapage, vous disposez d'un court laps de temps pendant lequel vous pouvez en démarrer un autre. Enchaînez plusieurs dérapages et vous augmenterez vos combos ! Il y a plusieurs défis « Drift » :



GP DRIFT

Ces compétitions sont basées sur une structure de tournoi avec élimination. Chaque pilote doit affronter un concurrent contre lequel il doit marquer plus de points au cours d'une manche unique. Sortez victorieux et vous accéderez à la manche suivante du tournoi.

DRIFT BATTLE

Ces compétitions sont un savant mélange de courses urbaines et de dérapages. Exécuter des dérapages vous octroie des points attribués en fonction de l'angle, de la vitesse et de la durée. En outre votre position dans la course multipliera le score de chaque dérapage. Le pilote en tête marquera un maximum de points alors que le dernier ne marquera aucun point.

FREESTYLE DRIFT

Lors de ces compétitions, chaque participant se voit attribuer un parcours de trois tours sur lequel il doit obtenir un maximum de points en dérapant. Le pilote qui obtient le score le plus élevé après trois tours remporte la compétition.

DOWNHILL DRIFT

Essayez de maîtriser le célèbre circuit de Mont Haruna au Japon. Ces routes sinueuses de montagne sont l'idéal pour les pilotes en mal de dérapage.





TOUGE

Touge est une compétition un contre un qui a lieu au Japon, sur des routes de montagne sinueuses. Dans GRID, il y a deux types de compétitions Touge :



PRO TOUGE

Cette compétition a lieu en plein jour sur des routes publiques fermées à la circulation. Vous effectuerez deux manches contre chaque adversaire, l'une en montant, l'autre en descendant. Tout contact entre les pilotes est strictement interdit, alors soyez prudent quand vous essayez de doubler. Le vainqueur est le pilote le plus rapide sur deux manches.



MIDNIGHT TOUGE

La structure de cette compétition est identique à celle du Pro Touge, les règles en moins. Les contacts entre les voitures sont autorisés et les routes ne sont pas fermées à la circulation, ce qui veut dire qu'en plus d'éviter votre adversaire, vous devrez faire attention aux usagers de ces routes...



ENDURANCE

Les courses d'endurance sont des courses plus longues. Les Séries Le Mans et la compétition prestigieuse des 24 Heures du Mans en font partie. Chaque course est divisée en quatre catégories de voiture mais vous devez vous préoccuper uniquement des concurrents de votre catégorie.



DEMOLITION DERBY


En Demolition Derby, il n'y a pas de règles. Le vainqueur est le premier à franchir la ligne... quel que soit le moyen employé pour y parvenir.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Pour chacune des épreuves de GRID, vous pouvez choisir le niveau de difficulté. Le niveau de difficulté détermine le niveau des pilotes adverses, ainsi que le nombre de Flashbacks utilisables dans une course unique.

Si vous éprouvez des difficultés lors d'une compétition, diminuez le niveau de difficulté ; si, par contre, vous trouvez que la course est trop facile, augmentez la difficulté d'un cran. Vous gagnerez davantage de réputation en remportant des victoires avec un niveau de difficulté élevé.

FLASHBACK

Vous avez démolì votre voiture sur une chicane un peu délicate à négocier ? Vous avez méchamment endommagé votre voiture au cours du premier tour de la course ? Rien n'est perdu grâce à la nouvelle fonction Flashback de GRID. Depuis une relecture pendant la course, vous pourrez choisir le moment exact jusqu'auquel vous souhaitez « rembobiner », puis en appuyant sur , vous pourrez reprendre la course à partir de ce moment précis. Le nombre de Flashbacks est limité (plus le niveau de difficulté est élevé, moins vous en avez) et en mode Monde de GRID, vous obtiendrez une prime si vous ne les utilisez pas ; ceci dit, les Flashbacks sont un excellent moyen de se sortir d'une situation difficile.





MONDE DE GRID

C'EST LÀ QUE VOUS ENTAMEZ VOTRE VIE PROFESSIONNELLE DE PILOTE DE COURSE. AU COURS DE VOTRE CARRIÈRE, VOUS BÂTIREZ UN EMPIRE DE SPORT AUTOMOBILE ET VOUS TENTEREZ DE FAIRE ATTEINDRE À VOTRE ÉQUIPE, LES SOMMETS DE LA COMPÉTITION AUTOMOBILE INTERNATIONALE.

VOS OBJECTIFS SONT DE DEVENIR LE MEILLEUR PILOTE AU MONDE ET D'ÊTRE LE PROPRIÉTAIRE DE LA MEILLEURE ÉQUIPE DE COURSE.

DÉMARRER VOTRE CARRIÈRE

Chaque nouveau pilote doit obtenir son permis Débutant en effectuant une course Qualif. permis. Si vous parvenez à terminer cette course, vous gagnerez le statut de Débutant et vous pourrez participer à des compétitions dans n'importe quelle région.

Au fur et à mesure de votre carrière, vous obtiendrez des permis de plus haut niveau dans chaque région. Ces permis vous permettront de vous inscrire à des compétitions plus prestigieuses et de gagner davantage d'argent.

Votre objectif est de gagner le permis international ; ce permis vous permettra de participer aux courses internationales de niveau Élite.

ORGANISER VOTRE ÉQUIPE

Vous commencerez tout en bas de l'échelle et il faudra gagner un peu d'argent avant de pouvoir espérer créer votre propre écurie. Votre manager vous aidera à gérer le côté commercial de votre carrière pour que vous puissiez vous concentrer sur la compétition.



RÉPUTATION

Vous gagnez de la réputation en participant jusqu'au bout aux différentes compétitions. Plus vos résultats en course seront bons, plus vous gagnerez de la réputation. La réputation déverrouille de nouveaux permis dans chaque région, ce qui vous permettra de participer à des compétitions financièrement plus intéressantes. Votre réputation est différente selon la région : vous pouvez être le pilote le plus adulé aux É.-U., mais si vous n'avez jamais mis les pieds au Japon, votre réputation dans ce pays sera de zéro.

Vous serez le meilleur pilote au monde quand votre réputation sera plus élevée que celle des autres pilotes.

ARGENT

Il existe plusieurs moyens de gagner de l'argent dans GRID : prix, sponsors ou salaires payés par les autres équipes pour lesquelles vous pilotez. Vous aurez besoin d'argent afin d'acheter des voitures et d'engager des coéquipiers pour votre équipe.

Vous disposerez de la meilleure équipe au monde quand vous aurez gagné plus d'argent en une saison que n'importe quelle autre équipe.

OFFRES PILOTES

Piloter pour d'autres équipes est un excellent moyen d'essayer les différentes voitures et les divers styles de pilotage. Vous gagnerez une somme fixe à l'issue de chaque course terminée, ainsi qu'une prime si vous avez rempli les objectifs de l'équipe. Les offres pilotes sont une bonne façon de gagner rapidement de l'argent, mais piloter pour les autres n'améliorera pas autant votre réputation que piloter pour votre propre équipe.

Vous pouvez accepter les offres pilotes à n'importe quel moment de votre carrière.

COMPÉTITIONS

Une fois que vous aurez créé votre propre équipe, vous aurez accès à un podium représentant le monde de la compétition automobile professionnelle. Le podium est divisé en trois régions :

EUROPE

L'Europe, foyer spirituel du sport automobile, propose des compétitions sur circuit traditionnelles dans un grand nombre de championnats Touring, GT et Monoplace. Vous trouverez dans cette région, certains des circuits les plus prestigieux et les plus difficiles au monde.

JAPON

Le Japon est célèbre pour ses championnats « Drift » et ses séries « Pro-Tuned ». La pléthore de circuits urbains est compensée par quelques dangereuses pistes Touge et des environnements « Freestyle Drift », tout aussi périlleux.

ÉTATS-UNIS

Les États-Unis proposent aux pilotes un savant mélange de styles. Du stock car aux courses GT sur route, les championnats américains affichent une diversité de styles de courses bâtie sur la puissance et la vitesse.

Terminer des compétitions augmente votre réputation dans chaque région et vous permet d'obtenir de nouveaux permis. Plus vous avez de permis, plus vous avez accès à de nouvelles compétitions et plus vous vous ferez de l'argent. Augmenter votre réputation au sein des trois régions du jeu vous permettra de vous inscrire à des compétitions de plus en plus prestigieuses et au final, de participer à des courses de niveau international.

ACHETER DES VOITURES

Quand vous commencerez votre propre équipe, vous ne disposerez que d'une Ford Mustang 1970 ; notez que cette voiture peut être inscrite à diverses compétitions dans le monde. Si vous souhaitez participer à davantage de compétitions, vous devrez acheter d'autres voitures. Pour cela, sélectionnez la compétition à laquelle vous souhaitez vous inscrire et la liste des voitures homologuées pour cette compétition s'affichera à l'écran. Quand vous aurez choisi une voiture, vous pourrez l'acheter neuve ou sur eBay Motors.

Acheter une voiture neuve implique payer le prix catalogue, mais d'un autre côté, vous êtes sûr qu'elle n'a aucun kilomètre au compteur.

Lorsque vous achetez sur eBay Motors, vous achetez de l'occasion, il est donc préférable de consulter l'historique de la voiture. Si vous êtes suffisamment malin, vous trouverez des affaires en or.

VENDRE DES VOITURES

Si vous n'avez plus besoin d'une voiture, il est inutile de la garder, elle ne fera qu'encombrer votre garage... pourquoi ne la vendriez-vous donc pas pour en acheter une meilleure ? Ici aussi, vous avez deux choix : la vendre vous-même ou sur eBay Motors.

Si vous la vendez vous-même, la vente sera immédiate, mais le prix ne sera probablement pas très compétitif.

Si vous vendez sur eBay Motors, la vente prendra un peu plus de temps mais vous obtiendrez un meilleur prix.

SPONSORS

Les sponsors vous contacteront quand votre équipe commencera à faire ses preuves en compétition. Ils seront prêts à vous payer pour que vous portiez leurs couleurs mais ils exigeront néanmoins que vous répondiez à certains critères. Utilisez l'option Sponsors dans Mon équipe pour sélectionner vos sponsors et n'oubliez pas de consulter leurs conditions pour être sûr de choisir les meilleures propositions.



COÉQUIPIERS

Une fois que votre équipe aura atteint un certain niveau, un coéquipier pourra participer avec vous à chaque compétition. Vous devrez lui payer des frais d'embauche et il prélèvera un pourcentage sur ses propres gains ; ceci dit, il doublera les bénéfices potentiels de votre équipe à chaque compétition.

LES 24 HEURES DU MANS

À l'issue de chaque saison, vous aurez l'occasion de vous inscrire aux 24 Heures du Mans, une course qui se déroule sur le prestigieux Circuit de la Sarthe, l'un des circuits les plus difficiles au monde. Les voitures sont classées en quatre catégories et les prix récompensent les pilotes qui ont gagné dans leur catégorie, ainsi que ceux qui ont remporté la course d'un point de vue général. La course est organisée au terme de chaque saison et y remporter une victoire est le point culminant de la carrière de tout pilote.

CLASSEMENTS DES PILOTES ET DES ÉQUIPES

Les objectifs du mode Carrière sont de devenir le pilote et l'équipe numéro 1. Les classements des pilotes et des équipes afficheront respectivement la position de chaque pilote et de chaque équipe, selon leur réputation et leurs gains de la saison.



AUTRES MODES

COURSE EXHIBITION

Dans ce mode, vous pouvez configurer à votre guise tous les aspects d'une course unique.

ESSAI

Après avoir acheté une voiture, vous pouvez l'essayer sur n'importe quel circuit au monde. Sélectionnez la voiture depuis l'option Voir les voitures et choisissez le circuit.

Ce mode vous permet d'établir des records du tour et de les téléverser sur les classements Xbox LIVE®.

RELECTURES

Une fois la course terminée, vous pourrez la revoir afin d'étudier votre technique de pilotage. Vous disposez d'un contrôle total sur l'option Relecture, vous pouvez donc revoir la course à votre guise sous tous les angles.

Remarque : *un disque dur doit être connecté à votre console Xbox 360 pour que cette option soit activée.*

En course, vous pouvez accéder à une relecture instantanée de l'action à tout moment. Appuyez simplement sur la touche Back pour revoir la dernière section de la course.



DÉGÂTS

Si vous endommagez gravement une partie de votre voiture, l'icône correspondante (voir ci-dessous) située à droite de l'écran s'allumera. Les icônes changeront de couleur (de jaune à rouge) à mesure que votre voiture subit des dégâts.



— **TRANSMISSION** – Des dégâts à votre boîte de vitesse peuvent empêcher votre voiture d'atteindre sa vitesse max et gêner le passage des vitesses.

— **SUSPENSION** – Des dégâts à la suspension auront un impact sur la tenue de route et le comportement en virage.

— **DIRECTION** – Des dégâts à la direction réduiront la réactivité du véhicule ; en cas de dégâts graves, il est possible que la voiture tire sur un côté.

— **MOTEUR** – Des dégâts au moteur de votre voiture réduiront sérieusement ses performances (diminution de la vitesse max et des accélérations).

— **ROUES** – Des dégâts aux roues diminuent la stabilité et le contrôle de la voiture.

OPTIONS

Vous pouvez accéder aux paramètres de jeu suivants depuis le menu Options du menu principal :

PARAMÈTRES DU PROFIL

Le menu Paramètres du profil vous permet de modifier les informations de votre profil pilote, telles qu'activer ou désactiver la sauvegarde automatique et configurer le type de transmission par défaut des véhicules. Vous pouvez également sauvegarder votre profil de jeu ou charger un autre profil préalablement sauvegardé.

COMMANDES

Le menu Commandes vous permet de sélectionner l'une des configurations prédéfinies de la manette ou de personnaliser les commandes à votre guise.

Remarque : voir le début de cette notice pour connaître les configurations par défaut des commandes.

AFFICHAGE

Ce menu vous permet d'activer ou de désactiver les éléments des informations affichées à l'écran.

SON

Ce menu vous permet de régler le volume des effets sonores, des dialogues et de la musique. Vous pouvez également sélectionner le type de sortie sonore [stéréo/spatial/écouteur].

CODE BONUS

Ce menu vous permet d'accéder à votre code secret et d'entrer les codes bonus afin de débloquer les fonctions verrouillées du jeu.

Remarque : voir au dos de cette notice pour plus d'informations au sujet des codes bonus.

SE CONNECTER À XBOX LIVE

AVEC XBOX LIVE, JOUEZ AVEC ET CONTRE QUI VOUS VOULEZ, QUAND VOUS LE VOULEZ ET OÙ QUE VOUS SOYEZ. CRÉEZ VOTRE PROFIL (CARTE DU JOUEUR). DISCUTEZ AVEC VOS AMIS. TÉLÉCHARGEZ LES CONTENUS DU MARCHÉ XBOX LIVE. ENVOYEZ ET RECEVEZ DES MESSAGES AUDIO ET VIDÉO. CONNECTEZ-VOUS ET PARTICIPEZ À LA RÉVOLUTION.

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion Internet haut débit et vous inscrire au service Xbox LIVE. Pour de plus amples renseignements sur la connexion et pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables d'enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter www.xbox.com/familysettings.

VUE D'ENSEMBLE

Dans Race Driver GRID, les joueurs peuvent participer à des courses en ligne ou multiconsole rassemblant simultanément 12 joueurs. Pour cela, accédez à l'option Xbox LIVE du menu Multijoueur (si vous êtes connecté) et suivez les instructions à l'écran pour participer à une partie avec classement, à un matchmaking d'amis ou à une partie privée. Sélectionner Partie avec classement ou Matchmaking d'amis vous permettra d'accéder aux options suivantes :

PARTIE RAPIDE

L'option Partie rapide est la façon la plus rapide et la plus facile de jouer. Cette option trouve la première partie disponible que vous pouvez rejoindre et vous y connecte automatiquement.

PARTIE PERSONNALISÉE

Ici, vous pouvez indiquer exactement le type de partie que vous souhaitez rejoindre. Sélectionner cette option vous permet d'accéder à l'écran des paramètres de la session où vous pouvez définir les critères du type de partie recherchée. Appuyer sur Sélectionner affichera une liste de parties qui correspondent à votre recherche, vous pourrez alors sélectionner la partie que vous souhaitez rejoindre. Si aucune partie correspondant à vos paramètres n'est disponible, vous serez invité à créer votre propre session où vous pourrez attendre d'autres joueurs.

CRÉER SESSION

Cette option vous permet de définir le type de course que vous souhaitez disputer et de créer une session avec ces paramètres. Une fois la session créée, vous pouvez attendre dans le lobby que d'autres joueurs s'y connectent ou envoyer des invitations aux joueurs de votre liste d'amis.

PARTIE PRIVÉE

Cette option vous permet de créer une session non publique à laquelle les joueurs peuvent se connecter via une invitation. Sélectionnez cette option si vous souhaitez créer une session spécifique à laquelle seuls vous et vos amis peuvent se connecter. Il n'y a pas de vote en parties privée et après chaque course, le joueur qui a créé la session sélectionne les options de la course suivante.

SYSTÈME DE VOTE XBOX LIVE

Lorsque vous jouez à des parties publiques Xbox LIVE, les compétitions sont sélectionnées via un système de vote. De cette manière, tous les joueurs participent de façon égale à la sélection de chaque course. Le système de vote est toujours composé de deux manches.

Lors de la première manche, les joueurs choisissent la région où doit se dérouler la course. Cette sélection détermine ensuite les compétitions pour lesquelles les joueurs voteront lors de la seconde manche. Une fois que tous les joueurs ont voté (ou que le temps imparti est expiré), la région avec le plus de votes est sélectionnée et tous les joueurs accèdent automatiquement à la seconde manche.

Au cours de la seconde manche, les joueurs choisissent la compétition (de la région préalablement sélectionnée). Une fois que tous les joueurs ont voté (ou que le temps imparti a expiré), la compétition avec le plus de votes est sélectionnée et tous les joueurs accèdent au lobby où ils peuvent choisir leurs voitures et leurs couleurs pour attendre ensuite que la course commence.

SYSTÈME DE POINTS

Les points à gagner pour chaque course sont déterminés par le nombre de joueurs qui y participent ; en d'autres termes, plus il y a de joueurs qui rejoignent la session, plus il y a de points en jeu. De cette manière, même si vous arrivez bien après le début de la compétition, vous aurez tout de même une chance de gagner parce qu'il y aura plus de points à récupérer.

SYSTÈME D'EXPÉRIENCE

Le jeu utilisera un système de rangs et d'expérience qui attribue des points aux joueurs chaque fois qu'ils participent à des courses Xbox LIVE avec classement. À mesure que vous gagnez des points, vous atteignez de nouveaux « rangs » affichés à côté de votre nom dans le lobby. Après avoir terminé une course Xbox LIVE, vous pourrez consulter le nombre de points que vous avez gagnés et le nombre de points nécessaires pour atteindre le rang suivant.

Le système de points d'expérience fonctionne de la manière suivante :

- Quand vous vous connecterez en ligne pour la première fois, vous aurez un niveau d'expérience de 0 et le rang de « Junior débutant ».
- Chaque course en ligne que vous achevez vous rapportera des points.
- Plus vos résultats en course sont bons, plus vous gagnerez de points. Battre des joueurs disposant d'un meilleur rang ou décrocher une place sur le podium vous rapportera des points bonus.



TRUESKILL™

Sur Xbox LIVE, chaque joueur est classé en fonction de ses points de classement. Gagner contre d'autres joueurs peut augmenter vos points et améliorer votre position au sein du classement mondial. Vous pouvez consulter votre score TrueSkill actuel depuis le menu des classements.

Remarque : *quitter une partie avec classement mondial pendant la course est considérée comme un abandon et des points de classements seront déduits.*

CLASSEMENTS

Quand vous vous connecterez à Xbox LIVE, vos classements seront automatiquement actualisés (vos scores personnels par rapport aux scores de la communauté et téléchargement des records du monde de chaque circuit).

Quand vous signez un nouveau record personnel d'un tour, vous en serez informé à la fin du tour et le nouveau record sera automatiquement mis à jour sur le classement en ligne.

Dans chaque classement, les joueurs seront classés par ordre de leur tour le plus rapide dans chaque catégorie de voiture. Il sera possible de télécharger la voiture fantôme du joueur le plus rapide de chaque circuit afin de l'affronter en mode Essai. Il est possible d'afficher les classements depuis le menu principal Xbox LIVE.

LIAISON MULTICONSOLE

Si votre console Xbox 360 est connectée à un réseau, vous pouvez créer ou rejoindre une session de jeu multiconsole qui fonctionne de la même façon que les parties privées Xbox LIVE où d'autres joueurs du même réseau peuvent se connecter.

REMERCIEMENTS

CONSTRUCTEURS ET ÉQUIPES

Alan Docking Racing
All American Racing
America Honda Motor Co., Inc.
Aston Martin Racing
AUDI AG
BMW AG
Chrysler LLC
Creation Autosportif
Doran Enterprises, Inc.
Ford Motor Company
Fuji Heavy Industries Limited
General Motors Corporation
Groupe Orea
Honda Motor Co., Ltd.
Jedi Racing Cars Ltd.
Koenigsegg Automotive AB
Lola Cars International Ltd.
Mazda Motor Corporation
Nissan Motor Co. Ltd.
Nissan Motorsports International Co., Ltd.
Pagani Automobili S.p.A.
Panoz Auto Development Corporation
R Millen Motorsport
Saleen Performance Inc.
Spyker Cars N.V.
Team Orange
Top Secret
Toyota Motor Corporation
TVR Motors Company Limited

CIRCUITS

Circuit de Spa-Francorchamps
Circuito del Jarama
Donington Park
Istanbul Park
Le Mans
Nürburgring

SPONSORS

A&J (Peco) Acoustics Ltd
A-Fab Corporation
A.S.M.C. LTD
Acer Inc.
Advance Staff Co. Ltd
Akrapovic d.o.o.
Alpine Electronics UK Ltd
Alpinestars S.p.A.
Altro Ltd
AMD Inc.
Apex Integration Inc.
APS
Arai Helmet (Europe) B.V.
Area 52 Autosport Ltd
Ark Performance Inc.
AS Auto Verlag GmbH

AT&T Knowledge Ventures LP II
Auto Inparts Ltd
Autocar Electrical Equipment Co. Ltd
Autographed Collectables
Autronic
AVO Turboworld
Avo UK Ltd
Axel Springer
Axo America, Inc.
Bang & Olufsen UK Limited
Basic Properties BV
Bell Sports Inc.
Be.Rik Distribution S.r.l.
BF Goodrich
BFS Brands, LLC and Bridgestone
Licensing Services, Inc.
BK Racing Ltd
Black Diamond Performance
BMC s.r.l.
BN Sports Company Limited
Bose Limited
BPM Sports
Brembo S.p.A.
Bridgestone Corporation
Buddy Club Limited
Castrol Limited
CHPublications Ltd.
Clorox Car Care Ltd.
Cobra Supaform Ltd.
Collins Performance Engineering
Compomotive Automotive 73 Ltd.
Cooper-Avon Tyres Limited
Corbeau Seats Ltd
Cummins Turbo Technologies Ltd
Dainese S.p.A.
Dastek UK Ltd
De Rigo S.p.A.
Dell Inc.
Dennis Publishing Ltd
Design Engineering, Inc.
DHL International GmbH / Deutsche Post AG
Double Red
Dread Ltd
Eddie Stobart
easyGroup IP Licensing Limited
EBC Brakes/Freeman Automotive UK Ltd
Emap Plc
EPM: Technology Group
EPTG Ltd. / Power Engineering
Falken Tire Corporation
Federal Mogul Corporation
Fidanza Engineering Corporation
Fila Luxembourg S.a.r.l.
Forge Motorsport Inc.
Goodridge (UK) Ltd

Goodyear Dunlop Tires Europe
 GPR Motorsport Equipment Ltd
 Grand Prix Legends
 Heinrich Eibach GmbH
 Hella Limited
 HKS U.S.A., Inc.
 Holley Performance Products, Inc.
 HRE Performance Wheels
 Hydrex Equipment
 Injen Technology Co. Ltd
 Intercomp
 Janspeed Performance Exhaust Systems
 JVC (U.K.) Limited
 K&N Engineering, Inc.
 Kenwood Corporation
 Koni BV
 Koninklijke Philips Electronics N.V.
 Last Minute Network Limited
 LOT USA
 Lucas Oil Products Inc.
 LuK Aftermarket Service Ltd
 Magneti Marelli Holding S.p.A.
 Max-Torque Ltd
 Michelin Group of Companies
 Milltek Sport
 Momo srl
 Motul
 Neptune Orient Lines Limited
 No Fear
 Ohlins Racing AB
 Omex Technology Systems Ltd
 OMP Racing S.r.l.
 On Pole.Com
 O.Z. S.p.A.
 P&O Ferries Holdings Limited
 Pace Products (Anglia) Ltd
 Pauls Model Art
 Pearl Motor Yachts Ltd
 Penske Racing Shocks
 Performance Wheels Limited
 Pflitzner Performance Gearbox
 Pipercross Ltd
 POTN.com
 Pramac S.p.A.
 Premium & Collectables Co. Ltd
 Prolong Super Lubricants Inc.
 Pro-Motiv.Com Ltd
 Puma AG
 Quickshift Racing
 R.T. Quaife Engineering Limited
 Racelogic Ltd
 Raceparts (U.K.) Ltd
 RAYS Co., Ltd
 Recaro GmbH & Co. KG
 Red Bull GmbH

Red Dot Racing
 Redd mango
 Remus Innovation GmbH
 Reuters
 ReVerie Ltd
 Revolution Performance Motorstore
 Rock Chemicals Ltd
 Rotor, Inc.
 Scorpion Exhausts Ltd
 Shark AG
 Simpson Performance Products
 Snap-on Tools
 SPA Group
 Spax Performance
 Sparco S.p.A.
 Speed Channel
 Spidi Sport S.r.l.
 SRB Power Ltd
 Stilo S.r.l.
 Superchips Inc.
 Supersprint S.r.l.
 Suzuki Motor Corporation
 Tag Heuer S.A.
 Tanaka Industrial Co., Ltd
 Teamwise Ltd
 Tein, Inc.
 The Flannel Group
 ThyssenKrupp Bilstein GmbH
 TMD Friction
 Toda Racing Co., Ltd
 Toora S.p.A.
 Toyo Tyre (UK)
 Tractive Solutions Limited
 Trader Media Group
 TSW International Ltd
 Valvoline, a division of Ashland Inc.
 Vertex USA
 Virgin Mobile
 Vodafone Ireland Marketing Limited & Vodafone
 Group plc
 Weinberg Logistics & Distribution Pte Ltd
 Wolf AEM
 Wolftrace Wheels (UK) Limited
 Xlarge
 Xtrac Limited
 YHI Manufacturing (Shanghai) Co. Ltd
 Yokohama Rubber Co. Ltd
 Yokomo Ltd.
 Zender GmbH

AUTRES

Automobile Club De L'Ouest
 D1GP Corporation
 Hiroki Furuse (Sleepy)

CRÉDITS

V.-P. DE CODEMASTERS STUDIO

Gavin Cheshire

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Gavin Raeburn

PRODUCTEUR SÉNIOR

Clive Moody

PRODUCTEUR ASSOCIÉ

Darren Champion

CONCEPTEUR EN CHEF

Ralph Fulton

CONCEPTION DU JEU

Paul Turland

David Tillotson

Jonathan Davis-Hunt

Gehan Pathiraja

Andrew Kimberley

CONCEPTION DES CIRCUITS

Graham Bromley

Jason Evans

Lee Niven

Glenn McDonald

Kristian Alder-Byrne

Jason Wakelam

INFOGRAPHISTE PRINCIPAL

Nathan Fisher

ASSISTANT DE

L'INFOGRAPHISTE PRINCIPAL

Michael Rutter

ARTISTE TECHNIQUE PRINCIPAL

Jorge Hernandez-Soria

ARTISTE CONCEPT PRINCIPAL

Daniel Oxford

PROGRAMMEUR PRINCIPAL

Alan Roberts

PROGRAMMEURS

Adam Askew

Adam Sawkins

Alan Jardine

Alasdair Martin

Alex de Rosee

Andrew Sage

Ben Knight

David Dempsey

Gareth Thomas

Gary Buckley

Giannis Ioannou

Graham Watson

Hugh Lowry

James Manning

Joakim Hentula

Jocelyn Weiss

John Watkins

Jon Wingrove

Karl Hammarling

Liam Murphy

Malcolm Coleman

Matthew Craven

Michael Bailey

Michael Nimmo

Mike Singleton

Nic Melder

Parven Hussain

Paul Penson

Richard Batty

Robert Pattenden

Robin Bradley

Scott Stephen

Stephen Edmonds

Tamas Strezeneczeki

Will Stones

Adam Johnson

Andy Shenton

Rob Mann

STUDIO TECHNICIAN

Matt Turner

MANAGER ARTISTIQUE

Nick Pain

MANAGER SOUS-TRAITANCE

Andre Stiegler

DIRECTEUR ARTISTIQUE EXÉCUTIF

Rachel Weston

ENVIRONNEMENT 3D

Peter Ridgway

Khushpal Kalsi

Iain Douglas

Aamar Mirza

Joe Bradford

Adam Hill

Seth Brown

Oscar Soper

Martin Turner

Thomas Stratford

John Bakis

Andria Warren

Radek Szczepanczyk

Jason Dovey

Karl Davies

Sia Nyuk Fung

VÉHICULE 3D

Nick Phillips

Steve Tsang

Richard Thomas

Matt Jones

HAUTE RÉOLUTION

Simon Enstock

Jim Vickers

Stephane Wiederkehr

2D

Phillip Cox

Peter Santha

Christian McMorran

Adrian Waters

ANIMATION

Colin Smyth

Adam Batham

Huy Nguyen

Matt D'Rozario

PERSONNAGES 3D

Toby Hynes

Ben Siddons

Mark Hancock

Paul Edwards

RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

Martin Wood

Tom Whibley

EFFETS VISUELS

Jon Graham

James Watts

KL STUDIO

GROUPE PRINCIPAL DE TRAVAIL, ENVIRONNEMENT

David Khaw Ban Huat

Gan Khoon Deed (Gerome)

Hong Tuan-Keat (Eugene)

Karen Loh Cheng Leng

Lim Soon Aik

Lor Hang Chuan

Shervie Tan

INFOGRAPHISTES

Ang Chai Cheen

Beh Chor Joo

Chan Kam Wai

Chee Yim Mei (Jouly)

Chew Tiong Nam

Chin Wai Kien (Kelvin)

Choy Yuen Yee

Chun Zhenhui

Faizal Bin Md. Fadzil

Hang Hue Li

Hoo Wai Khinn

Kenneth Lim Wee Leng

Kong Foong Chin (KFC)

Lai Fung Yen

Lee Fook Loy (Roy)

Lee Ka Hal
Leong Kha Hau (Adrick)
Lew Wai Hong (Joe)
Lim Jenn Yu
Mohd Faizal Bin Ahmad Norrahma
Mohd Fazlan Bin Abdul Jamil
Mohd Munadzam Bin Samsudin
Noorazhar Bin Mohd Noor
Noor Izmal Mukhriz Bin Ismail
Siah Joon Kiong
Stephanie Yong Jo-An
Sung Pei Sun
Syamil Bin Abd Latif
Tan Kean Wooi
Teh Jia Shyan
Tey Hong Yeow
Thum Chee Ket (Jack)
Yap Ann Rose
Yap Wai Mun
Yeo Chuan Tong
Choo Chuan Zui
Koh Yen Yee
Lim Ying Jie
Loo Yaw Yee
Sia Nyuk Fung
Tan Eng Hong (Jacob)
Tey Kai Guan (Nicholas)
Wong Kew Chee
Yap Jun Voon

GROUPE PRINCIPAL DE TRAVAIL, VÉHICULES
Azmi Bin Mohd Amin

INFOGRAPHISTES
Abdul Khaliq Bin Abdul Hassan
Shaari
Cheng Lin Chou (Chris)
Ho Kuan Teck
Kok Chen Yong
Liew Seng Tat
Ma Hanson
Ng Kah Yeow (Kenji)
Ng Say Chong (Raymond)
Yeap Guan Beng
Cheong Kim Weng (Deric)
Gilbert Chong Ming Jin
See Zheng Xun (Michael)
Teh Huai Yuan

DIRECTEUR, GESTION ET ÉQUIPE DE SOUTIEN
H.S. Low

DIRECTEUR GÉNÉRAL
Maxime Villandre

MANAGER FINANCIER
Kah Chai Tay

CADRE, RH
Sook Mee Kuan

ASSISTANT, ADMINISTRATION
Farra Nadia Zuhari

INGÉNIEUR, SUPPORT TECHNIQUE
Chin Cheong Weng

DIRECTEUR ARTISTIQUE TECHNIQUE
Jason Butterley

CHEF ARTISTIQUE TECHNIQUE
Ian Ng Siong Yoong

PRODUCTION ASSISTANT
Chong Ee Von
Lau Chee Shyong

GRAPHISMES SUPPLÉMENTAIRES
Glass Egg

CENTRAL TECH

DIRECTEUR TECHNIQUE
Bryan Marshall

ÉLABORATION DU PROJET
Steve Eccles

TECHNOLOGIE CENTRALE
Brant Nicholas
Chris Brunning
Bryan Black
Nick Trout
Alex Tyrer
Leigh Bradburn
David Burke
Neil Owen
Simon Goodwin
Peter Goodwin
Aristotel Digenis
Csaba Berenyi
John Atkinson
Jay Rathod
Laurent Nguyen
Peter Akehurst
Ryan Wallace
Tadeusz Marianski
Andrew Dennison
John Longcroft-Neal
Daniel Lawrence

CODEMASTERS

MARQUE
Tim Woodley
Guy Pearce

MARKETING
Charles Bellfield
Dan Robinson

MONTEUR VIDÉO
Sam Hatton-Brown

ASSISTANT DU MONTEUR VIDÉO
Philip Roberts

SERVICES DE MARKETING
Peter Matthews
Dave Alcock
Barry Cheney
Andy Hack
Amarjit Bilkhu
Wayne Garfirth

CENTRAL PR
Rich Eddy
Sam Cordier
Peter Webber

LICENCE ET RECHERCHE
Peter Hansen-Chambers
Toby Heap
Rosetta Rizzo
Antonia Rodriguez

DIRECTEUR JURIDIQUE, AFFAIRES INTERNES
Julian Ward

AVOCAT
Simon Moynihan

DIRECTEUR, AUDIO
Will Davis

CHEF, AUDIO
Mark Knight

CONCEPTION SONORE
Mike De Belle
Andy Grier
John Davies
Oliver Johnson
Ed Walker
Jethro Dunn

**ÉQUIPE DES EFFETS, TECHNICOLOR
INTERACTIVE SERVICES**

Pilotes
Taka Aono
Hiro Sumida

ENREGISTREUR SUPERVISEUR
Tom Hays

ENREGISTREMENT
John Fasal
Eric Potter
Will Davis
Lydian Tone
David Fisk

ASSISTANTS, ENREGISTREMENT
Elizabeth Johnson
Rafael Lopez

MONTAGE ET CONCEPTION, EFFETS SONORES
Mark Jasper
Lydian Tone
Elizabeth Johnson

ACTEURS :

CHEF DU STAND

Kirk Thornton

MANAGER

Michele Specht

ANNONCEUR É.-U.

Mel Fair

COÉQUIPIERS É.-U.

Lex Lang
Joe Cappelletti
Steve Van Wormer

COÉQUIPIERS UK

Josh Cohen
Adam Rhys
Simon Carlyle

COÉQUIPIERS JAPONAIS

Akira Kaneda
Henry Hayashi

ANNONCEUR JAPONAIS

Yuri Lowenthal

COÉQUIPIER IRLANDAIS

Liam O'Brian

COÉQUIPIER ESPAGNOL

Lex Lang

COÉQUIPIER ALLEMAND

Mark Bremer

COÉQUIPIER SCANDINAVE

Patrick Strom

COÉQUIPIER ITALIEN

Paolo de Santis

COÉQUIPIER FRANÇAIS

Emmanule Rausenberger

*Enregistré à Technicolor
Interactive Services, Burbank*

RÉALISATEUR

Lex Lang

INGÉNIEURS

Thanos Kazakos
David Walsh

MONTEURS

Elizabeth Johnson
Frank Szick
Lydian Tone

DIRECTEUR, LOCALISATION

Rafael Lopez

GESTION DE PROJET

Ayumi Logan
Carole Huguet

DIRECTEUR, STUDIO

Ulrich Muehl

INGÉNIEUR

Marko Backmann

ACTEURS ESPAGNOLS

Jorge Teixeira
Ana Plaza
Jordi Estupiñá
Carlos Salamanca
César Díaz
Raïs David Báscones
David García
Juan Navarro
Marcos Graña
Pedro Tena

ACTEURS ALLEMANDS

Mark Bremer
Anne Moll
Christian Rudolph
Christian Stark
Mario Grete
Martin May
Tobias Schmidt

ACTEURS FRANÇAIS

Tania De Domenico
Dario Oppido
Paolo De Santis
Renato Novara
Claudio Moneta
Walter Rivetti
Davide Albano
Alessandro Zurla
Massimo di Benedetto
Matteo Zanotti
Lorenzo Scattorin

ACTEURS ITALIENS

Thierry Kazazian
Sophie Riffont
Patrick Borg
Mael Davan-Soulas
Martial Le Minoux
Yann Pichon
Jeremy Prevost
Emmanuel Rausenberger
Stéphane Roux
Serge Thiriet

MUSIQUE

Composed by Ian Livingstone

MUSIQUE SUPPLÉMENTAIRE

Aaron Sapp
Thomas J Bergersen

TROMPETTES

Hugh Davies

GUIWARE ACOUSTIQUE

Chris Jojo

SERVICES, SCÉNARIO SCRIPT BLINDLIGHT:

PRODUCTEUR SCÉNARISTE BLINDLIGHT

Michael FX. Daley

SCÉNARISTE BLINDLIGHT

Christopher Barbour

REMERCIEMENTS :

Drift Association
Falken Tires
Riverside International Automotive
Museum
NOS Speedway
Church Automotive Testing
Greg Hill
Clive Lindop
Christian Marcussen
Iain Wright and staff at Ricardo
Engineering
Harbury Lane Scrapyard
Cassidy Davis
Helen de Belle
Oliver de Belle
Jake Storm
RAC Auto Windscreens Warwick
Harbury Breakers
Neslihan & Arda Knight
Hazel MacGillivray
Jason Page
Pete Harrison
Ian Minett
Dan Peacock
Carlo Vogelsang
Weston Performance
Japspeed.co.uk

DIRECTEUR GÉNÉRAL, AQ

Eddy Di Luccio

MANAGER, AQ

Danny Beillard

CHEF D'ÉQUIPE, AQ

Simon Wykes

CHEF PLATEFORMES, AQ

Andy Stanley
Neil Atkinson
Stephen Terry

TECHNICIENS, AQ

Adriano Rizzo
Alyson Williams
Andy Kinzett
Andy Stanley
Chris Davies
David Wixon
Dawn Lamplough
Kyriakos Skaramangas
Mark Spalding
Matthew Boland

Richard Peters
Ricky O'Toole
Rob Appleyard
Rob Bourlakis
Rob Lee
Robin Passmore
Simon Williams
Stacey Barnett

MANAGERS EN LIGNE, AQ Jonathan Treacy

TECHNICIENS AQ SÉNIORS, AQ EN LIGNE
Robert Young
Michael Wood

TECHNICIENS, AQ EN LIGNE
Andrew Morris
Anthony Moore

Amarjit Sohal
Gerard McAuley
Sukhdeep Thandi
Daniel Wright
James Clarke
Mathew Leech
Jonathan Davies
Edward Rothwell

MANAGER, CONFORMITÉ ET SÉCURITÉ CODES Gary Cody

CHEF PLATEFORMES, CONFORMITÉ
Neil Martin
Ben Fell
Richard Pickering
Tom Gleadall

TECHNICIENS, CONFORMITÉ

Kevin Blakeman
Simon Turner
Gurtejbir Mangat
Michael Hill
Gurshaan Surana
Darren Hayward

ONLINE DIRECTOR Mark Eveleigh

ONLINE DESIGN
Cheryl Bissell
Jim Wiberley
Graeme White
James Bonshor

ONLINE PROGRAMMING
Nick McAuliffe
Nick Johnson

"Vintage Warmer". Composed by Nathan Boddy. Used under license from Standard Music Ltd.

"Timze Money". Composed by William Parnell. Used under license from The Extreme Music Library Ltd.

"Pay Day". Composed by Paul Jeffries. Used under license from Cavendish Music Co. Ltd.

"Phat Planet". Performed by Leftfield. Written by Neil Barnes and Paul Daley. Published by Chrysalis Music. 1999 © Used by permission. All rights reserved. (P) 1999 SONY BMG Music Entertainment (UK) Limited. Licensed courtesy of SONY BMG Commercial Markets (UK)

"No One Knows (UNCKE REMIX)". Performed by Queens Of The Stone Age. Published by Universal Music Publishing Ltd. Courtesy of Interscope Records / Polydor UK Ltd. Licensed by the kind permission from the Film & TV licensing division.



© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Race Driver GRID"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc. The DemonWare name and logo are copyright DemonWare Ltd. 2006. "AMD, the AMD Arrow logo, and combinations thereof, are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc." "Aston Martin Racing" is a trade mark used under license from Aston Martin Lagonda Limited. "Trademarks, design patents and copyright are used with the approval of the owner AUDI AG". "BF Goodrich® Tires Trademarks are used under license from Michelin Group of Companies". "The BMW Logo, the BMW wordmark and the BMW model designations are trademarks of BMW AG and are used under license". "CASTROL and the CASTROL logo are trademarks of Castrol Limited, used under license". "CHAMPION, FERODO and MOOG are trademarks and are reproduced with the permission of the Federal-Mogul Corporation". "Chrysler® is a registered trademark of Chrysler LLC, Plymouth® Barracuda and its trade dress are used under license by The Codemasters Software Company © Chrysler LLC 2008". "The Dell logo is a trademark of Dell Inc.". "Dodge and HEMI are trademarks of Chrysler LLC. Dodge Challenger Concept, Dodge Charger SRT8, Dodge Viper SRT10 and their trade dress are used under license by The Codemasters Software Company © Chrysler LLC 2008". "The F® and FILA® trademarks are used under license of Fila Luxembourg S.A.r.l.". "Firestone is registered trademarks of BFS Brands, LLC and Bridgestone Licensing Services, Inc. and is used with permission". "Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Manufactured by Codemasters. www.ford.com". "Chevrolet Camaro Concept (2006), Chevrolet Corvette C5-R, Chevrolet Corvette G6-R, Chevrolet Lacetti and Pontiac GTO, all related emblems, and vehicle body designs are General Motors Trademarks used under license to Codemasters Software Company Limited". "Honda Official Licensed Product", "KAPPA" and "the image of two people back to back" are registered trademarks owned by Basic Trademark S.A.". "MOPAR logos and designs are registered trademarks of Chrysler LLC used under license to The Codemasters Software Company Limited © Chrysler LLC 2007". "Manufactured under license from NISSAN MOTOR CO., LTD.". "Manufactured under license from PANOSZ AUTO DEVELOPMENT CORPORATION. All rights reserved Panosz Auto Development, 770/867-4796. www.PanoszAuto.com". "RECARO is used by way of license received from RECARO GmbH & Co. KG, Kirchheim/Teck, Federal Republic Germany". "The RED BULL trademarks and DOUBLE BULL DEVICE are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorised uses are prohibited". "Saleen® S7R™, all its vehicle model names and their designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to The Codemasters Software Company © Saleen, Inc. 2008". "TOYOTA, COROLLA GT-S (AE86), SOARER (JZ30), SUPRA and all other associated marks, emblems and designs are intellectual property rights of Toyota Motor Corporation and used with permission". "Valvoline® The marks are used under license from VALVOLINE, a division of Ashland Inc. "VODAFONE and the Vodafone logo are trade marks of the Vodafone Group". Dolby Pro Logic and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. eBay is a registered trademark of eBay Inc. Developed and published by Codemasters.

ASSISTANCE CLIENT

	Email	Tel
English	custservice@codemasters.com	0870 75 77 881 or from outside of the UK: 00 44 1926 816 044
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Français	serviceclientele@codemasters.com	+44 1926 816066
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Deutsch	kundendienst@codemasters.com	+44 1926 816065 Es gilt die Gebührenordnung für Auslandsgespräche.
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Italiano	it.info@atari.com	029 376 71
Nederlands	benelux_support@codemasters.com	+44 (0)1926 816 044 Engels, Frans en Duits alleen gesproken
Español	stecnico@atari.com	902 10 18 67
USA	custservice@codemasters.com	00 44 1926 816 044 (UK)

www.codemasters.com